

## <<C++游戏编程入门教程>>

### 图书基本信息

书名：<<C++游戏编程入门教程>>

13位ISBN编号：9787115137319

10位ISBN编号：7115137315

出版时间：2006-1

出版时间：人民邮电出版社

作者：道森

页数：296

译者：徐刚

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<C++游戏编程入门教程>>

### 内容概要

交互性是游戏区别于其他娱乐形式的最大特性，而使得游戏具有交互性的正是幕后的编程工作。如果您准备游历游戏编程世界，那么本书将带领您开始这次旅行。在读者学习每一个编程概念的同时，都将能在本书的引导下编制一些小游戏来验证自己学到的新技能。

在本书的最后，将带领读者结合书中所有主要概念，创建一个庞大的多玩家游戏。

通过学习本书，读者能够充分掌握使用C++进行游戏编程的基础知识！本书从C++语言和游戏编程最基础的内容开始，讲述如何用C++语言进行游戏编程。

全书分为10章，内容由浅入深，全面覆盖了C++语言的重要概念和编程技术。

本书结构严谨，注重培养读者的实际动手能力。

书中有关概念和知识的讲解均配有与游戏有关的小程序，每章的最后结合该章所学内容，给出一个独立的游戏。

本书的最后以一个较庞大的多人游戏项目结束，该游戏应用了全书介绍的所有主要概念。

此外，书中的每章均配有大量习题，可帮助读者评估对该章知识内容的掌握程度。

本书适合大中专院校游戏开发或相关专业用作C++编程语言的基础教材。

本书不要求读者具有C++编程或游戏开发方面的任何经验，通过学习本书，读者将具备用C++语言进行游戏编程的能力。

## <<C++游戏编程入门教程>>

### 作者简介

Michael Dawson是一位程序员、计算机游戏设计人员及制作人。除了实际的游戏业经验之外，Mike在南加州大学获得了计算机科学学士学位。Mike目前通过UCLAExtension课程和专门课程向各年龄段的学生教授游戏编程和设计知识，以便了解他的更多资料或者获得有关他所编著的书籍的支持。

## &lt;&lt;C++游戏编程入门教程&gt;&gt;

## 书籍目录

## 第1章 类型、变量和标准。

I/O: LostFortune 1.1 C++简介 1.1.1 将C++用于游戏 1.1.2 创建可执行文件 1.1.3 处理错误 1.1.4 了解ISO标准 1.2 编写第一个C++程序 1.2.1 Game Over 程序简介 1.2.2 为代码添加注释 1.2.3 使用空白 1.2.4 包括其他文件 1.2.5 定义main()函数 1.2.6 通过标准输出显示文本 1.2.7 结束语句 1.2.8 从main()返回一个值 1.3 使用std名称空间 1.3.1 Game Over 2.0程序简介 1.3.2 使用using指令 1.3.3 Game Over 3.0程序简介 1.3.4 使用using声明 1.4 使用算术操作符 1.4.1 Expensive Calculator程序简介 1.4.2 加法、减法和乘法 1.4.3 整数除法和浮点数除法 1.4.4 使用模操作符 1.4.5 操作的顺序 1.5 声明和初始化变量 1.5.1 Game Stats程序简介 1.5.2 基本类型 1.5.3 类型修饰符 1.5.4 声明变量 1.5.5 命名变量 1.5.6 向变量赋值 1.5.7 初始化变量 1.5.8 显示变量值 1.5.9 获得用户输入 1.5.10 为类型定义新名称 1.5.11 使用哪一种类型 1.6 使用变量执行算术运算 1.6.1 Game Stats 2.0程序简介 1.6.2 改变变量的值 1.6.3 使用组合赋值操作符 1.6.4 使用加1和减1操作符 1.6.5 处理整型数环绕 1.7 使用常量 1.7.1 Game Stats 3.0程序简介 1.7.2 使用常量 1.7.3 使用枚举 1.8 Lost Fortune简介 1.8.1 准备程序 1.8.2 从玩家那里获取信息 1.8.3 讲故事 1.9 小结 1.10 问题与答案 1.11 讨论题 1.12 练习题.....

<<C++游戏编程入门教程>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>